



Graphiste

Titre Professionnel du Ministère du Travail du Plein Emploi et de l'Insertion inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

BAC +2 : Niveau 5
Code RNCP : RNCP39532

GRA



Le métier de Graphiste

Le graphiste est un créateur visionnaire qui transforme les idées en réalité. En analysant les demandes clients, il comprend les objectifs, les publics cibles, les délais et les aspects techniques. Il propose des solutions innovantes et adaptées, en tenant compte des contraintes techniques et des tendances du marché. Il ajuste la conception pour répondre aux besoins spécifiques du public cible.

Avec des logiciels de création graphique, il réalise des supports de communication captivants, intégrant des éléments textuels, visuels et sonores. Il coordonne les projets avec les différents intervenants (clients, chefs de projet, imprimeurs, etc.) et veille au respect des normes de qualité et des délais. Il optimise les ressources et intègre les principes de l'éco-conception et du développement durable, sensibilisant les clients aux impacts environnementaux des choix techniques.

Le monde du graphisme est en constante évolution, offrant de nouvelles opportunités passionnantes. Le graphiste peut se spécialiser dans des domaines comme le graphisme web, le design d'interface utilisateur, le motion design ou l'illustration.

Le métier de graphiste exige des compétences créatives et techniques, ainsi qu'une maîtrise des logiciels de création graphique. Un sens aigu de l'esthétique et de la communication est indispensable. Travaillant en équipe, il collabore avec divers professionnels, respectant les délais et s'adaptant aux besoins des clients et aux évolutions du marché.

Le graphiste évolue dans un environnement dynamique et collaboratif, en interaction avec les clients, commerciaux, services marketing, chefs de projet, créatifs, techniciens et prestataires externes. Il peut travailler en agence de communication, studio de création, entreprise ou en tant qu'indépendant. Ses horaires sont variables, souvent soumis à des contraintes et des deadlines serrées.

Le dispositif de formation

Public concerné



Toute personne en reconversion professionnelle ou souhaitant monter en compétences. Niveau Bac conseillé.

Toutes nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Pour toute demande d'information, merci de contacter notre référent handicap à missionhandicap@2iacademy.com

Métier visés / Passerelles et poursuite d'études



Métiers accessibles*

- + Graphiste
- + Infographiste
- + Webdesigner
- + Maquettiste
- + Designer graphique
- + Directeur artistique



Passerelles et poursuite d'études possibles**

1. **Bachelor en Design Graphique** : vous pouvez approfondir vos compétences en graphisme en poursuivant un Bachelor, qui vous permettra d'acquérir une expertise plus poussée et de vous spécialiser dans un domaine précis.
2. **Master en Design** : après un Bachelor, vous pouvez envisager un Master en Design, qui vous ouvrira des portes vers des postes à responsabilités comme directeur artistique ou chef de projet.
3. **Formations complémentaires** : des formations courtes ou des certifications spécifiques (comme le motion design, le UX/UI design, etc.) peuvent enrichir votre profil et vous rendre plus polyvalent.

* Liste non-exhaustive.

** La formation vise l'insertion directe en emploi. Une poursuite de parcours peut néanmoins être envisageable avec des exemples indiqués.

Prérequis et modalités d'accès



Les principaux prérequis

1. **Connaissance de l'outil informatique** : il est impératif d'avoir une bonne maîtrise des logiciels de base et des outils informatiques, notamment des outils créatifs.
2. **Sens de la créativité** : une aptitude à la créativité et à l'innovation est essentielle pour réussir dans ce domaine.

Entrée en formation soumise à :

- + Entretien(s) avec un Conseiller Formation visant à démontrer la cohérence du projet professionnel en adéquation avec la formation visée
- + Positionnement via une plateforme de test
- + Validation du financement du parcours (délai d'accès variable selon le calendrier de la formation et le dispositif de financement mobilisé, entre 15 jours et 5 mois).

Méthodes mobilisées



Formation en présentiel ou en distanciel synchrone (classe virtuelle en temps réel)

- + 35 heures/semaine, du lundi au vendredi de 9h00 à 17h00
- + Formation synchrone avec une équipe pédagogique dédiée tout au long du parcours (présentiel à distance comme en centre)
- + Modalités : théorie, pratique, travaux de groupes, individuels, réalisation de projets



Prérequis techniques fortement conseillés pour suivre cette formation à distance

Configuration recommandée pour une formation en graphisme : **Ordinateur performant avec processeur multicœur, SSD rapide et au moins 16 Go de RAM.**



Pédagogie

Un apprentissage métier proactif basé sur le faire avec l'accompagnement des formateurs tout au long du parcours. En présentiel ou en présentiel à distance : accès individuel aux ressources de formation et progression personnalisée si besoin. Outils de suivi collectif et individuels (espaces d'échanges et de partage en ligne, salles virtuelles si en présentiel à distance, supports de cours, TP, exercices).

Le dispositif de formation

(suite)

Modalités d'évaluation



Présentation d'un projet réalisé en amont de la session : 50 min

- En amont de la session, le candidat élabore :
- + un projet de communication visuelle destiné à l'impression
 - + un motion design ou une vidéo
 - + un dossier de projet

Les détails relatifs à la structure et du contenu du dossier de projet figurent ci-dessous dans la rubrique « Informations complémentaires concernant la présentation d'un projet réalisé en amont de la session ».

Pendant 10 minutes, le candidat prépare sa présentation (en dehors de la présence du jury).

Le candidat présente ensuite son projet au jury comme il le ferait face à un client.

La présentation comporte deux parties :

- + pendant 30 minutes, le candidat présente son projet de communication visuelle destiné à l'impression, le public cible et ses choix techniques et graphiques cohérents avec le public cible
- + pendant 10 minutes, il présente un motion design ou une vidéo

Entretien technique : 20 min

L'entretien technique se déroule à l'issue de la présentation du projet réalisé en amont de la session.

Le jury interroge le candidat sur sa présentation et les aspects qui n'ont pas été évalués lors de la présentation du projet.

Le jury dispose d'un guide d'entretien.

Entretien final : 15 min

Y compris le temps d'échange avec le candidat sur le dossier professionnel.

Durée totale de l'épreuve pour le candidat : 1 h 25 min

Parcours



La formation est composée d'une période théorique de 511 heures* puis d'une période pratique en entreprise de 245 heures*.

Le nombre d'heures exact est référencé sur le planning de la session.

Compte-tenu de l'évolution du référentiel, des compétences métier, des logiciels, les éléments du programme ne sauraient être contractuels.

**durées moyennes données à titre indicatif*

TARIF & FINANCEMENT



Tarif

Taux horaire de 15 euros TTC (soit 10 500 euros*).

Demandeurs d'emploi ou financement personnel :

Tarifs spécifiques à consulter auprès du centre concerné pour un accompagnement personnalisé.

**Coût total calculé selon le nombre d'heures théoriques référencé sur le planning de la formation.*



Financement

Quel que soit votre statut (salarié du secteur privé ou public, demandeur d'emploi...), des dispositifs de financement vous aident à réaliser votre projet de formation.

Toutes nos formations sont éligibles au CPF.

Objectifs de formation

Le titre professionnel Graphiste RNCP 39532 est conçu pour permettre aux participants de maîtriser les compétences nécessaires à la création de supports de communication visuelle, tant imprimés que numérique. Ce titre, de niveau 5 (Bac +2), se compose de trois blocs de compétences, chacun correspondant à un Certificat de Compétences Professionnelles (CCP).

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

1. Concevoir et réaliser des compositions graphiques

- + Histoire du graphisme
- + Psychologie des couleurs
- + Typographie
- + Photoshop
- + Illustrator
- + Indesign

2. Développer des solutions visuelles innovantes et multimédia

- + Mise en page
- + Création de maquette
- + Design UX / UI
- + Création de support imprimé
- + Introduction au motion design (AfterEffects / Adobe Premiere)
- + Initiation à l'IA

3. Gérer des projets de communication visuelle

- + Prise de brief
- + Dossier projet



Parchemin et livret de certification

- + Un parchemin est attribué au candidat ayant obtenu le titre complet
- + Un livret de certification est remis au candidat en réussite partielle

Ces deux documents sont délivrés par le représentant territorial compétent du Ministère du Travail du Plein Emploi et de l'Insertion.

Le système de certification du Ministère du Travail du Plein Emploi et de l'Insertion est régi par les textes suivants :

- Code de l'éducation notamment les articles L. 335-5, L 335-6, R 335-7, R. 335-13 et R. 338-1 et suivants ;

- Arrêté du 22 décembre 2015 relatif aux conditions de délivrance du titre professionnel du Ministère du Travail du Plein Emploi et de l'Insertion ;

- Arrêté du 21 juillet 2016 (JO du 28 juillet 2016 modifié par l'arrêté du 15 septembre 2016) portant règlement général des sessions d'examen pour l'obtention du titre professionnel du Ministère du Travail du Plein Emploi et de l'Insertion.

1. Culture Graphique

- + Les métiers de la création
- + L'image : photographie, illustration, pictogramme, photomontage, banques, droits
- + La typographie : plus forte que l'image ? Les règles à savoir, les droits, les banques
- + Le graphisme : le sens de lecture, les 3 1/3
- + Les couleurs : signification et utilisation, tendance, les règles et formats

2. L'utilisation de Photoshop

- + Traitement de l'image et création de visuels pour le Web et le Print
- + Résolution d'une image et modes couleurs
- + Les bibliothèques
- + Le photomontage
- + Les calques et styles de calques
- + Réalisation de maquettes

3. Les techniques de dessin

- + Dessin à la main
- + Illustrations numériques : tablette graphique, logiciels de dessin

4. L'utilisation d'Illustrator

- + Différences vectoriel / bitmap
- + Interface et modes de travail
- + Formats de documents
- + Les calques et modèles
- + Création de tracés vectoriels
- + Gestion d'objets (sélection, isolation, transformations, pathfinder, concepteur de formes, dégradés de forme...)
- + Les couleurs et les dégradés
- + Gestion du texte, texte curviligne
- + Exporter le Print
- + Création de logos
- + Création de pictogrammes et boutons
- + Réalisation d'illustrations

5. L'utilisation d'InDesign

- + Quelques règles de mise en page
- + Les blocs texte/image/forme
- + Traitement du texte
- + Gestion des images
- + Gestion des couleurs
- + Habillage / Chaînage / C&J / Feuilles de style
- + Les gabarits et la numérotation
- + Sauvegarde et assemblage
- + Export PDF pour le Print
- + Mise en page de documents courts (flyers)
- + Mise en page de documents longs

6. L'utilisation de Figma

- + Identifier les bonnes pratiques de conception d'interfaces
- + Créer des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles
- + Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
- + Réaliser un prototype de site Web
- + Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles

7. Initiation UX / UI

- + Identifier les bonnes pratiques de conception d'interfaces
- + Créer des interfaces interactives de sites Web et d'applications mobiles
- + Réaliser des parcours de navigation répondant aux besoins des utilisateurs
- + Réaliser un prototype de site Web
- + Partager et tester des prototypes pour réaliser des interfaces fonctionnelles

8. Introduction au motion design

AfterEffects / Adobe Premiere

- + L'introduction
- + L'interface
- + L'import de fichiers Illustrator, Photoshop, vidéos et sons
- + Les principes de l'animation (compression/étirement, anticipation, accélération, exagération)
- + Les règles de cadrage, de rythme, d'échelle des plans et de mouvement
- + Notions de bases des techniques de compression et d'optimisation des animations

9. Comprendre les bases de L'IA

- + Initiation Midjourney
- + L'IA dans le design graphique
- + Firefly

Modalités d'obtention du titre

1. Pour un candidat issu d'un parcours continu de formation

A l'issue d'un parcours continu de formation correspondant au titre visé, le candidat est évalué par un jury composé de professionnels, sur la base des éléments suivants :

- + une mise en situation professionnelle écrite en français, reconstituée sous forme d'étude d'un cas d'entreprise, complétée par un entretien technique,
- + les résultats des évaluations passées en cours de formation;
- + un dossier professionnel dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle, complété d'annexes si prévues au RC ;
- + un entretien final avec le jury.

2. Pour un candidat à la VAE

Le candidat constitue un dossier de demande de validation des acquis de son expérience professionnelle d'un an en rapport avec le titre visé.

Il reçoit, de l'unité départementale de la Direction Régionale de l'Economie, de l'Emploi, du Travail et des Solidarités (DREETS), une notification de recevabilité lui permettant de s'inscrire à une session titre.

Lors de cette session, le candidat est évalué par un jury de professionnels, sur la base des éléments suivants :

- + une mise en situation professionnelle ou une présentation d'un projet réalisé en amont de la session, complétée par un entretien technique
- + un dossier professionnel dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle, complété d'annexes si prévues au RC ;
- + un entretien final avec le jury.

Pour ces deux catégories de candidats (§ 1 et 2 ci-dessus), le jury, au vu des éléments spécifiques à chaque parcours, décide ou non de l'attribution du titre. En cas de non-obtention du titre, le jury peut attribuer un ou plusieurs certificat(s) de compétences professionnelles (CCP) composant le titre. Le candidat peut se présenter aux CCP manquants dans la limite de la durée de validité du titre.

Afin d'attribuer le titre, un entretien final se déroule en fin de session du dernier CCP, et au vu du livret de certification. En cas de révision du titre, l'arrêté de spécialité fixe les correspondances entre les CCP de l'ancien titre et ceux du titre révisé. Le candidat se présente aux CCP manquants du nouveau titre.

En cas de clôture du titre, le candidat ayant antérieurement obtenu des CCP dispose d'un an à compter de la date de la fin de validité du titre pour obtenir le titre initialement visé.

3. Pour un candidat issu d'un parcours discontinu de formation ou ayant réussi partiellement le titre (formation ou VAE)

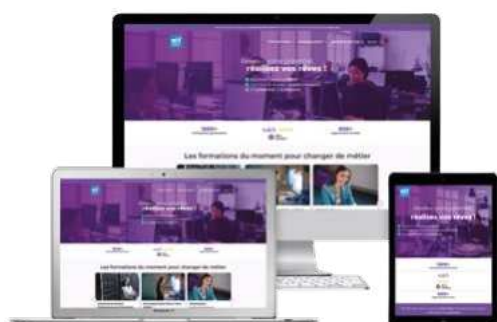
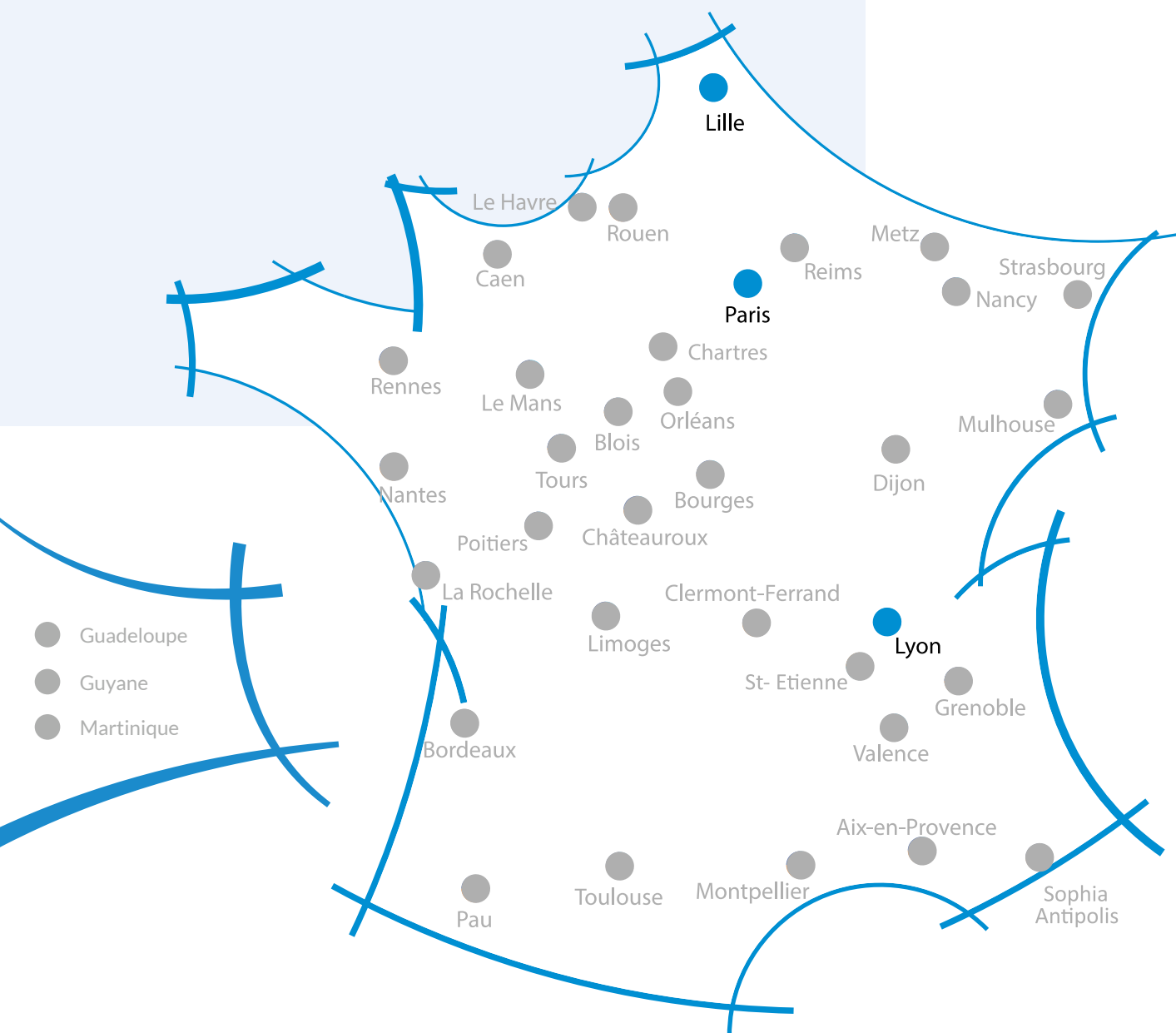
Le candidat issu d'un parcours composé de différentes périodes de formation ou ayant réussi partiellement le titre peut obtenir le titre par capitalisation des CCP constitutifs du titre.

Pour l'obtention de chaque CCP, le candidat est évalué par un jury composé de professionnels. L'évaluation est réalisée sur la base des éléments suivants :

- + Une mise en situation professionnelle ou une présentation d'un projet réalisé en amont de la session, complétée par un entretien technique;
- + Un dossier professionnel dans lequel le candidat a consigné les preuves de sa pratique professionnelle, complété d'annexes si prévues au RC.

Afin d'attribuer le titre, un entretien final se déroule en fin de session du dernier CCP, et au vu du livret de certification.

M2i, LEADER DE LA FORMATION IT, DIGITAL ET MANAGEMENT EN FRANCE



Retrouvez tous les détails de notre offre
sur diplome.m2iformation.fr

Tél. Paris : 01 44 53 36 30 - Tél. Lyon : 04 78 02 38 90 - Tél. Lille : 03 20 19 07 19

